

WINGBA

# Living Ball

Un jeu BitWise

d'Interactivision A/S



# **Bienvenue dans Living Ball.**

Tout d'abord, nous vous félicitons d'avoir acquis ce produit.

Nous espérons que Living Ball vous donnera des heures et des heures de plaisir.

Alors amusez vous bien,

et PRENEZ PLAISIR

# **Contenu.**

## **1. Introduction**

Titre

Bienvenue dans Living Ball

Contenu

Contenu de page 2

Introduction

## **2. Système**

Configuration requise

Installation

## **3. Guide de Lancement**

Guide de Lancement

## **4. Le Jeu**

Ecrans des Options

Ecran de Sélection Initiale

Ecran de Sélection Arcade

Ecran de Sélection Bonus

Les Tableaux

Les Tableaux

Wasterland

Anarctica

Heavy Métal

Les Tableaux de Bonus

Mode Aventure

Mode Aventure

Contrôles

Contrôles

Contrôles du Son

Contrôles du Son

## 5. **Crédits & Copyrights**

Crédits & Copyrights

# Introduction

Living Ball est un jeu de pinball (billard électrique). Pas d'idée nouvelle, penserez vous, mais Living Ball est un jeu de pinball avec une différence.

Une des caractéristiques les plus impressionnantes de Living Ball est le fait que Wasterland est un tableau de 99 sections de haut. Ceci correspond à plus de cent cinquante écrans de haut, par conséquent, seul le meilleur et le plus engagé des joueurs atteindra la section 99.

Le long de Wasterland, se trouvent deux autres tableaux vastes, Heavy Métal et Anarctica, qui ressemblent plus aux tableaux de pinball dont vous avez l'habitude, mais ils sont plus vastes que la plupart de ceux que vous avez joué.

Chacun des tableaux principaux a deux tableaux bonus plus petits. Maintenant nous vous donnons neuf tableaux de pinball au total, dont l'un d'entre eux est le plus vaste tableau de pinball réalisé à ce jour, mais nous pensions que méritiez mieux. Alors..... nous avons créé un mode aventure qui rassemble tous les tableaux en une expérience incroyable de pinball.

Ce mode nécessitera tous les talents dont peut faire preuve un sorcier du " Pinball Virtuel ", ne serait-ce que pour espérer le succès.

Si vous avez le courage d'essayer ce mode, nous vous souhaitons bonne chance dans votre tentative.

# **Configuration Requise.**

## **Configuration nécessaire:**

Processeur:	80286 16 MHz ou mieux ( 386 25MHz conseillé)
Système d'exploitation:	DOS version 3.3 ou plus récente.
Mémoire (RAM):	640 Ko RAM. 520 Ko libres(532480 octets).
Espace stockage:	Disque dur avec 5 MO d'espace libre.
Graphique:	Carte graphique standard VGA ou mieux.
Source Média:	Lecteur CD.ROM double vitesse ou mieux.

## **Configuration optionnelle:**

Carte son:	Sound Blaster, Sound Blaster Pro, MT32, ou Ad Lib.
Windows:	3.1, 3.11, et Windows95.

# **Installation**

Pour installer Living Ball, veuillez suivre les instructions détaillées ci-dessous, qui concernent votre système.

## **DOS**

D'abord, j'ai supposé que la lettre correspondante à votre lecteur CD est " D ".  
Si ce n'est pas le cas, remplacez la lettre D par celle qui correspond à votre

lecteur.

Après avoir lancé le système et que vous êtes sur la ligne de commande DOS, tapez " D:INSTALL ". Ceci vous transportera dans le programme d'installation.

La seule chose qui vous est demandée, est de suivre les instructions portées à l'écran.

Ceci procédera à l'installation de Living Ball dans le fichier de votre choix, d'où vous pourrez démarrer le jeu et le programme d'initialisation du son.

## **Windows 3.1 et 3.11**

Sous Windows 3.1 et 3.11, vous devrez exécuter le programme "Setup" du CD Living Ball.

Pour le faire, vous devrez sélectionner "Exécuter" du menu "Fichier" dans l'administrateur de fichiers. Ceci vous permettra de taper " D:SETUP ", pour installer Living Ball prêt à fonctionner sous Windows.

Toujours en supposant que la lettre correspondante à votre lecteur CD est "D".  
Si la lettre est différente, employez celle-ci au lieu de "D".

### **Windows95**

Pour installer Living Ball sous Windows95, il suffit d'insérer le CD Living Ball dans le lecteur de CD, après le lancement de windows95.

Les fonctions automatiques exécuteront les programmes d'installation tant que vous répondez "Oui" aux demandes.

# Si vous indiquer pour l'installation de Living Ball un sentier qui n'existe pas, le programme d'installation le créera pour vous.

# **Guide de Lancement Rapide**

Ok. Ok. Je sais que vous ne désirez pas lire tout le manuel maintenant, alors j'ai décidé d'écrire un, lancement très rapide pour vous.

Alors, allons-y !

1. Achetez le jeu.
2. Installez le.
3. lancez le.
4. & Jouez

Voilà, c'était assez rapide ?

Ah ! un peu trop rapide ? Essayez alors se qui suit:

1. Suivez les points 1, 2, & 3, ci-dessus.
2. Quand le jeu est chargé, appuyez "F2".
3. Quand le choix d'option de "Wasteland", "Anarctica", et de "Heavy Métal", apparaît, appuyez "F1", "F2", ou "F3".
4. Une fois le tableau chargé, lancez la balle avec la touche principale "Entrée".
5. Pensez à contrôler les flippers avec les touches "Ctrl" respectives.
6. Appliquez vous, et prenez y plaisir.

## L'Ecran des Options

Quand vous chargez le jeu, vous verrez ensuite un écran d'options.

Cet écran n'apparaît que quelques secondes, et il est remplacé successivement par les différents tableaux de scores et les crédits.

Toutes les sélections de l'écran des options se font par les touches de fonctions. Chaque option est représentée par une boîte de texte graphique. Chacune d'entre elles, contient dans l'angle supérieur gauche, un petit "F" blanc suivi d'un chiffre entre le chiffre 1 et le chiffre 6. Ceci correspond biensûr aux touches fonctions situées sur la partie supérieure de votre clavier.

Quand vous avez fait votre choix, il ne vous reste plus qu'à appuyer la touche fonction correspondante.

## Ecran Initial des Sélections.

Comme vous le constatez, cet écran contient trois options, pour vous permettre d'accéder aux différents aspects du jeu.

La première option permet d'entrer en " Mode Aventure ". Ce mode ira directement dans le jeu d'aventure, un joueur seulement, commençant par l'animation d'introduction. Pour plus d'informations sur le Mode Aventure, veuillez consulter la section située plus loin dans ce manuel.

La deuxième option, " Arcade ", est certainement le mode que vous utiliserez le plus, étant donné que c'est là que jusqu'à quatre joueurs ( à l'exemple d'un véritable tableau de pinball ), peuvent jouer à la fois.

La troisième et dernière option de cet écran sert à jouer les tableaux de bonus.

Ceci vous emportera dans un autre menu où vous devez sélectionner le tableau de bonus désiré pour s'entraîner.



## Ecran de Sélection Arcade.

Dans cet écran de sélection, vous faites face à un autre triple choix.

Vous aurez alors à choisir lequel de ces trois tableaux affronter.

Sans entrer dans tous les détails, la première option vous emportera dans le tableau Wasteland, et au cas ou vous l'auriez oublié, c'est le plus grand tableau conçu à ce jour avec 165 écrans de haut.

La deuxième option vous emportera dans le tableau Anarctica, qui, cela va de soi, est rempli d'objets glacés.

La troisième option vous emportera dans le tableau Heavy Métal, alors "soyez heavy ! , défoncez vous !".



## Ecran de Sélection Bonus.

Cet écran diffère des deux précédents sur un point vital, il a six options !

Chacun des niveaux de bonus peut être accédé d'ici, mais vous n'avez qu'une seule vie dans chacun d'eux. Ce mode est vraiment pour ceux qui désirent parfaire leurs talents et maximiser les scores potentiels.

Nous ne voulons pas de sales codes secrets pour accéder aux différents endroits de nos jeux. Et même, nous ne les dévoilerions pas. Alors sélectionnez un tableau de bonus et apprenez à la perfection.



## **Les Tableaux.**

Bien, je pense qu'il est temps de communiquer quelques informations sur chaque tableau contenu dans Living Ball.

Les abordant l'un après l'autre, je donnerai une brève description, des informations clés, et un petit défi ( juste pour vous amuser ).

Le premier tableau sera Wasteland ( c'en est un de gros, comme vous savez ).

Le deuxième ,sera le tableau manquant sérieusement dans un système brûlant, Anarctica.

En dernier, mais pas le moindre,( à moins qu'il soit le dernier de vos favoris), le plus dur,le plus fou, le plus bruyant, tableau: Heavy Métal.

# Wasteland

Wasteland est un grand tableau. Je n'aborderai pas à nouveau toutes les données, mais il a 99 sections, joué en mode arcade. Ce qui en fait de loin le plus grand tableau rencontré à ce jour.

Etendu verticalement, le tableau Wasteland vous offre les plus durs défis jamais vus sur pinball d'ordinateur.

Ok, maintenant, quelles informations puis-je vous donner pour celui-ci ?

1. Montez, ne descendez pas.
2. Apprendre le positionnement des flippers vous facilitera les choses.
3. Utilisez les boutons des trous de transport pour sélectionner les écrans de bonus. Ceci vous aidera un bout de chemin, et j'ai pensé qu'il vaudrait mieux y ajouter un petit défi.

Eh bien pour le tableau Wasteland il y en a un de taille. niveau 99.

Atteignez le avec la première balle.



# Anarctica

Le tableau Anarctica est un tableau intéressant, parsemé de cristaux de glace. Certains évoluent avec le temps et dans certaines situations, vous devrez être très éveillés, ou vous constaterez que les cristaux grandissent à nouveau.

Concernant ce tableau, Je vous aiderai dans les quelques points suivants, sans plus:

1. Notez quels blocs de glace vous aident et quels ne le font pas.
  2. Utilisez les lieux de bonus pour accroître votre multiplicateur de niveaux.
  3. N'achevez pas l'aire droite de bonus avant d'avoir la multiplication complète X10.
- X10.

Alors, amusez vous bien et juste pour rire et garder son sang-froid:

Ne sortez pas des deux aires de bonus avant d'avoir la multiplication X10.



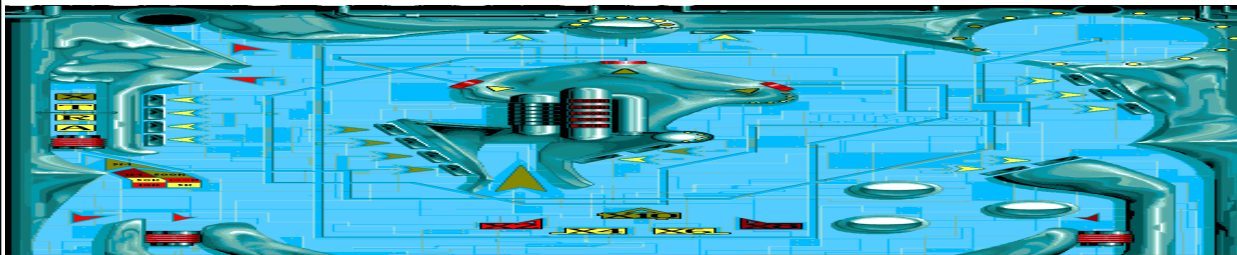
# Heavy Métal

Non. Tout d'abord ce tableau ne fait aucune allusion directe à une musique, c'est pourquoi il est appelé Heavy Métal . . .!!! Non, c'est un tableau mécanique avec beaucoup d'options métalliques.

En accord avec ça, c'est le troisième tableau pour lequel j'ai décidé de faire des choses différentes. D'abord je ne vais pas seulement vous donner des indications mystérieuses, et ensuite, la compétition est légèrement différente.

1. Au numéro trois jouez la balle sur la gauche pour la vitesse, sur la droite pour la force, et partout pour un score surprise.
2. Méfiez vous des vestes métal.
3. Juste au moment ou vous pensez avoir perdu votre balle, faites confiance en kirk pour vous sauver.

Tout ceci vous a-t-il semblé confus ? De toute façon, en avant la musique. Pour ce petit défi, il vous est demandé d'obtenir plus de 10 millions de points avec une seule balle, mais pour les surdoués parmi vous de le faire uniquement du flipper droit.

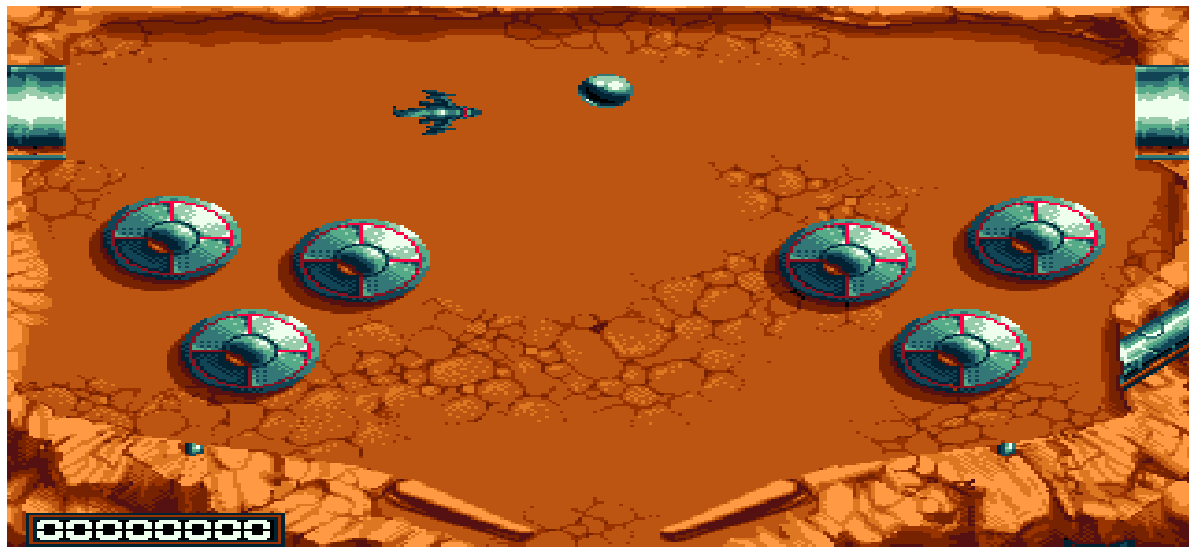


## Les Tableaux de Bonus.

Les six tableaux de bonus jouent un grand rôle dans les modes arcade et aventure.

En vous permettant de vous y entraîner, nous espérons avoir apporté une nouvelle facette au jeu, une des utilités de ces tableaux de bonus c'est que quand nous sommes beaucoup, les tableaux de bonus sont rapides.

De toute façon je ne vais pas vous ennuyer en expliquant les tableaux de bonus, ce qui vous priverait de la joie de les jouer.



# Le Mode Aventure.

## L'histoire.

Il était une fois une aventure. Cette aventure attendait le moment où un aventurier ferait apparition. Pour prendre part à cette aventure, ces aventuriers devraient être si spéciaux, qu'ils devraient pouvoir transformer leurs corps en une balle d'acier. Leurs esprits résideraient temporairement dans un autre qui s'imaginerait jouer un jeu d'ordinateur. De cette manière aucun esprit ne serait blessé par cette rencontre, à moins que les aventuriers n'échouent, ce qui les ferait disparaître dans le GRIS.

De toute façon, je m'égare de mon histoire. Ces aventuriers auraient à parcourir de grandes distances à travers le désert, les étendues de glace, Wasteland, d'étranges paysages de métal, et enfin, encore plus de désert. En chemin, les mauvais gardiens devraient être vaincus en conquérant leurs domaines plein de pièges. Pour aider ces aventuriers dans leur voyage, il y a d'énormes rames qui propulsent le corps de balle à travers le paysage.

Ces gardiens sont des créatures terrifiantes ( d'ailleurs femelles, et quelle démarche ! ) ils ont un esprit mauvais, et notre aventure ne les amuse pas au point qu'ils offrent tout pour la faire échouer. Toujours obstinées par la destruction de l'aventure, ces beautés du mal avaient presque réussi, alors c'est une chance que les aventuriers arrivent juste à temps ( comme d'habitude).

Avec la transformation du corps en balle, peu de reste de la chose.

Non, attendez, je pense qu'il en reste une. Là , regardez, pas par là !

Oui par la fenêtre, comme une flèche. Oui elle !

## Le chemin de la gloire.

Pour réussir à cette mission, vous devez passer avec succès 21 niveaux complets de Wasteland. Ceci vous conduira dans l'étendue glacée d'anarctica où vous devez trouver les deux pièces secrètes, et les vaincre.

Vous devez vous en tirer à travers les 42 niveaux de Wasteland, où vous découvrirez les domaines Heavy Métal. Deux autres pièces secrètes doivent être découvertes et conquises, là vous devez vous traîner jusqu'au dernier niveau de wasteland (63) où vous achèverez vos péripéties.

Aventuriers, bonne chance, et que votre âme envoûtée vous guide.



# Contrôles

Il y a quelques contrôles qui ne vous ont pas encore été révélés, je vais vous détailler tous les contrôles utilisés dans Living Ball.

F1, F2, F3, F4, F5 ,& F6 - ceux-ci sont tous employés pour faire des sélections avant le début du jeu.

1, 2, 3, & 4 - les chiffres un à quatre sont employés pour la sélection du nombre de joueur pour un jeu, du moins en mode arcade.

1, 2, 3, & 5 - Ces chiffres sont utilisés pour le son. Reportez vous à " Options Son " .

+, & - - Sont aussi utilisés pour le son.

P - Arrête momentanément le jeu. Et il se relance aussi avec " P ".

M - avec / sans musique CD. F - avec / sans son MF.

S - avec / sans son numérique.

Touches " Ctrl " gauche et droite - contrôlent les flippers.

Tabulateur - tilt du bas.

Touche " Alt " gauche - tilt de la gauche

Touche " Alt " droite - tilt de la droite.

Entrée - lance la balle.

Touche " Esc "- sortie de tableau ou du jeu. ceci devra être confirmé par " Y " ou annulé par " N ".

## Contrôle du son.

Vous ne pouvez changer les volumes du son dans le jeu qu'à condition d'avoir une carte son Sound Blaster Pro, ou compatible.

Le volume est modifié en appuyant d'abord sur le selecteur choisi pour activer le ou les sélecteurs de touches concernées( appuyant 1,2, ou 3, le sélecteur indiqué est activé, et les autres désactivés). Le volume peut alors être modifié en utilisant les touches " + " ou " - ".

Les quatre touches de sélections sont:

- 1 - La musique CD.
- 2 - Les effets de son MF
- 3 - Les effets de son numérique.
- 5 - Le volume global.

Si vous avez des difficultés de mise au point du son.

Démarrez un tableau quelconque et attrapez la balle en tenant un flipper vers le haut. Appuyez ensuite la touche son 5. A présent modifiez le niveau du volume global en agissant sur l'autre flipper. Continuez jusqu'à obtenir le volume désiré.

Si la musique CD est trop forte, appuyez la touche son 1 et baissez le son CD jusqu'au niveau désiré.

# **Credits and Copyrights**

Programmation: Steen Boutrup - BitWise Computer Software

Conception Graphique: Heinrik Thomas

Autres Graphiques: Simo Klok  
Sigurd Norman Kristiansen  
Jacob Kristensen

Musique & Sons: Allan Abildgaard Kirkeby

Manuel: Pete Rundle

Test: Laurent Chiorino  
Boris Merlin

Producteur: Claus Bjerre

Responsable de la production: Olivier Robin

En remerciant:	Bruno Bonnell, Jean Marc Torroella, Hubert Chardot,	Thomas Schmider Philippe Agripnidis Lionel Chaze
----------------	---	--

Copyright: © 1993-95 Interactivision